Псионики

Из всех мистических даров псионики в наименьшей мере скованы ограничениями чисто механического плана. В отличие от жрецов они не слабеют по мере удаления от дома своего божества; в отличие от магов, доспехи им не мешают. Наконец, они не нуждаются в жестах для применения сил, то есть не должны иметь руку свободной. Всё это компенсируется узостью даров псионика.

МД псионика в конверсии аналогичен базовому, с той разницей, что при взятии дара персонаж автоматически получает одну из трёх черт-специализаций: кинет, телепат или метаболист. Набор доступных сил определяется этой чертой — персонаж может выбирать силы только из «своего» списка. В дальнейшем персонаж может брать новые черты на подъёмах, расширяя список.

Ещё один существенный момент для псиоников — восстановление сил. В отличие от обладателей прочих мистических даров, псионики восстанавливают силы не «в фоне», а сознательными усилиями (медитацией и тому подобными техниками). По сравнению с иными МД скорость восстановления пунктов силы удвоена, но при этом от псионика требуется заявка «отдыхаю столько-то». Если покой псионика нарушен, то он не получает пунктов силы за отдых вовсе. После выхода из медитации, псионик может приступить к новой не раньше чем через час, так что отдыхать урывками и вполглаза — не лучшая идея.

Черты для псиоников:

Кинет

Требования: Новичок, МД (псионика)

Эффект: Персонаж овладел искусством психокинеза и может брать силы из списка псиоников, помеченные как [кинетика].

Метаболист

Требования: Новичок, МД (псионика)

Эффект: Персонаж овладел искусством психометаболизма и может брать силы из списка псиоников, помеченные как [метаболизм].

Телепат

Требования: Новичок, МД (псионика)

Эффект: Персонаж овладел искусством телепатии и может брать силы из списка псиоников, помеченные как [телепатия].

Пирокинет (или Криокинет)

Требования: Закалённый, МД (псионика), Кинет

Эффект: Персонаж развил свои кинетические способности. Теперь он может контролировать не только движение тел, но и их температуру. Он может менять аспект своих кинетических сил на Огонь (или, если выбрать вариант Криокинет, Лёд). Также с этой чертой персонаж получает силу Стихийное прикосновение (см. у магов), которую может применять только с выбранным аспектом.

Внутренняя гармония

Требования: Ветеран, МД (псионика), Характер d8, хотя бы один ментальный изъян.

Эффект: Можно черпать силу в строгой самодисциплине. Можно в необузданных вспышках эмоций. Опытные псионики знают секрет — эти две вещи можно объединить без ущерба друг для друга. Контролируя свой выбранный порок, персонаж пополняет силы без медитации — он восстанавливает пункты силы как обладатель обычного МД. Медитация всё ещё возможна по обычным правилам (во время медитации преимущества этой черты не работают).

Список сил псионика:

Новичок

Ночное зрение [метаболизм]

Паучьи лапы [метаболизм]

Ускорение (называется Скорость мысли) [метаболизм]

Доспех (называется Панцирь плоти) [метаболизм]

Лечение (только на себя, но с однократным штрафом) [метаболизм]

Усилить\Ослабить параметр (называется Разум превыше) [метаболизм]

Полиглот (только устная речь) [телепатия]

Ужас [телепатия]

Чтение мыслей [телепатия]

Свет\Тьма (только в варианте Тьма; называется “слепое пятно”; темнота существует только в разуме врагов, союзники видят в ней нормально) [телепатия]

Смятение [телепатия]

* Дежа вю [телепатия]

Щит (называется Защитное предвидение или Телекинетический щит) [телепатия или кинетика]

* Клинок разума [кинетика]

Стрела (телекинетический удар — метание мелких предметов) [кинетика]

Оглушение [кинетика]

Сокрушение [кинетика]

Закалённый

Взрыв (массовый телекинтетический удар) [кинетика]

Волна [кинетика]

Стена [кинетика]

Телекинез [кинетика]

Смерч [кинетика]

Проворство [метаболизм]

Зоркость [метаболизм]

Невидимость (называется Дыра во внимании; только для разумных существ) [телепатия]

Дар воина [телепатия]

Сон [телепатия]

* Разделить боль [телепатия]

* Бастион железной воли [телепатия]

Ветеран

Кукла [телепатия]

Полёт [кинетика]

Великое исцеление (только на себя) [метаболизм]

Герой

Иссушение

Неосязаемость

Новые силы для псиоников:

Разделить боль

Дистанция – Смекалка*2

Пункты силы – 2 (1/раунд)

Длительность – 3

Псионик связывает свой разум с разумом жертвы, заставляя её чувствовать свою боль и дискомфорт. Штрафы за ранения и усталость, которые действуют на псионика, действуют вместо этого на жертву. Если цель заклинания не желает этого, она может сопротивляться встречным броском Характера против навыка псионика (при подъёме – с -2). Сами ранения и усталость при этом не исчезают: псионик по-прежнему может быть введён в состояние при смерти очередным ударом, степень усталости не считается снятой и так далее, но это состояние не накладывает штрафы на броски. Цель страдает от штрафов за раны, даже если не является дикой картой и не может получать их в обычных условиях. Черты вроде Железных нервов у цели учитываются в полной мере. Штрафы за новые ранения и усталость, пока действует связь, тоже перекладываются на цель.

Эта сила действует только на живых существ, способных испытывать боль. Если цель погибла, потеряла сознание или иначе выведена из строя, эффект автоматически прекращается. То же самое происходит, если цель удаляется

от псионика на дистанцию, превышающую радиус действия силы. Псионик может быть связан только с одним существом таким образом одновременно.

Бастион железной воли.

Дистанция: на себя

Пункты силы – 3\6

Длительность – 3 (1/раунд)

Воля псионика поддерживает и направляет всех кругом. Пока действует эта сила, он и все союзники в радиусе среднего шаблона вокруг него бесстрашны. Все союзники в области, находящиеся под чужим ментальным влиянием (вроде силы Кукла) могут немедленно сделать новую попытку освободиться, причём на этой проверке могут использовать характеристики псионика вместо своих, если хотят. Псионик чувствует чужое влияние в области. Союзники в области также могут использовать Характер псионика вместо своего для выхода из шока. Союзники, покинувшие область, утрачивают эффект, но могут вернуться и снова получить его, пока действует сила. Если псионик тратит увеличенное число пунктов силы, областью является большой шаблон.

Дежа вю.

Дистанция: Смекалка

Пункты силы – 2

Длительность – мгновенно

Псионик вторгается в разум цели, путая её чувство времени. Если цель не осуществит встречную проверку Характера против навыка псионика, то она обречена в свой следующий раунд повторить то действие, что совершала в прошлом (двигаться в ту же сторону, атаковать того же врага, применять то же заклинание...). Другие действия цель не совершает, хотя может защищаться. Если повторение действия невозможно (к примеру, цель прошлой атаки повержена) то жертва эффекта просто стоит на месте, пытаясь осознать, что случилось.

Эффект работает на существ с животным интеллектом только если выброшен с подъёмом. На нежить, механизмы и элементалей эта сила не действует.

Клинок разума.

Дистанция: на себя

Пункты силы – 2

Длительность – мгновенно

Этот эффект позволяет псионикам придать своим мыслям форму в материальном мире. Овеществленная мысль принимает форму короткого меча (при подъёме — длинного меча). Клинок может существовать неограниченно долго, но пропадает, если покидает руку псионика (по его воле или без — например, если будет из неё выбит).

Маготехники

Помимо «классических» магов в сеттинге есть место и всевозможным «ремесленникам от магии», планарным алхимикам, магам-механикам и тому подобным. Они собраны под общим названием маготехников и работают по базовым правилам Безумной науки.

Набор сил маготехников:

Новичок

Ночное зрение

Оглушение

Ослепление

Паучьи лапы

Подземный ход

Полиглот

Поток

Призыв союзника. (Называется боевым автоматоном; требует наличия “на базе” готового механизма с заряженными “средствами прибытия”. Если умелец отрезан от базы, не работает)

Путы

Свет\Тьма

Смятение

Сокрушение

Стрела

Ужас

Ускорение

Щит

Закалённый

Взрыв

Волна

Замедление

Зоркость

Маска

Невидимость

Проворство

Разрушительное поле

Смерч

Увеличение\Уменьшение

Ветеран

Зомби

Кукла (называется Подчинением)

Полёт

Ритуалы

Очень приятно кинуть в кого-нибудь молнией. Или выдохнуть пламя и сжечь мерзавца. Но бывалые мироходцы знают, что куда большая польза от колдующих типов в тех способностях, которые они применяют не в бою.

Что требуется для ритуала:

Время — если в тексте не сказано обратного, ритуал отнимает четверть часа.

Компоненты — ритуалы требуют применения всяких редких и странных вещей. Они тратятся даже если ритуал оказался неуспешным.

Умение — ритуал может совершаться несколькими участниками (более того, зачастую это просто необходимо!), но один из них всегда является руководителем. Он должен знать применяемый ритуал и именно он, если не сказано обратного, совершает проверки умений (хотя правила на помощь играют роль).

Проведение ритуала: Помимо цены в пунктах силы, ритуал требует трёх проверок указанного умения. Они совершаются подобно ситуации вызова судьбе — с вытягиванием карт и возможным -2 на трефах, хотя и без обычного штрафа за вызов судьбе. Как и в случае вызова, провал на трефовой карте означает срыв ритуала. Некоторые места особо оборудованы для ритуалов — магические башни, залы крупных храмов и так далее; ведущий может решить, что в таких местах карты не тянутся. Считается число успехов и подъёмов (идущих за дополнительные успехи).

Возможные результаты ритуала:

— Блеск (6 успехов и более). Ритуал необычайно успешен. Персонажи получают добавочный эффект.

— Удача (3 успеха и более). Ритуал успешен и персонажи получают описанный эффект.

— Крах (Менее 3 успехов). Ритуал прошёл неудачно. Компоненты и пункты силы потрачены, но эффекта нет.

— Катастрофа (Ни одного успеха или провал на трефах). Компоненты и пункты силы потрачены, эффекта не только нет, но ритуал даёт неприятный побочный эффект.

Описанные ритуалы — не единственные возможные, но дают представление о том, что можно достичь с их целью. А ещё они полезны тем, что показывают, как часто практикующим заклинателям требуется что-то вроде ледяного кристалла из сердца Плана Льда, за чем можно послать персонажей…

Версия ниже — достаточно сырая, пока что альфа-версия. Не приведены к стандарту компоненты (там явно нужно что-то придумать с труднодоступностью и охотой на них), нет цен, в текущих нигде нет массового участия и не расставлены пункты силы (потому что пока что неясно, делать ли ритуалы только под кастеров).

Общие мысли по созданию ритуалов:

Понятно, что туда попадают всякие стандартные «сервисы» D&D. Часть из них, однако, будет переделана под умолчания сеттинга из раздела 0

В частности, будет вырезана с мясом телепортация, что заставит персонажей больше перемещаться по планам лапками и общаться с окружающими. В сюжетные места практически всегда можно поставить стационарные порталы или попасть из Сигила, как-никак.

Под сомнением scry при наличии возможности обращаться к божествам с помощью всяких гадательных ритуалов

С воскрешением достаточно неясно — ДА вроде не подразумевает его даже в фентези-варианте. Есть мысль сделать необходимой частью воскрешения просителя, в которого перевоплотился убитый, или душу в иной форме, но она пока думается...

Список ритуалов

Дар путешественника.

Считается, что этот ритуал придумали жрецы ныне мёртвого бога дверей Аоскара — ещё до того, как он попробовал взять власть над Городом дверей и был вписан в Книгу Мёртвых Госпожой, но в любом случае это вопрос седой древности. За тысячи лет планарные путешественники разнесли знание о нём во все уголки Мультивселенной, и это, наверное, самый распространённый ритуал, исполняемый искателями приключений.

Ранг: Новичок.

Навык: Порталография.

Сложность: от 0 до -4, см. текст.

Компоненты: см. текст.

Длительность: 1 сутки. После этого распорядитель ритуала может поддерживать его, теряя по 1 пункту силы за 1 существо под эффектом заклинания в час.

Ритуал проводится над группой путешественников (не более 6, считая и применяющего). Распорядитель ритуала чертит на земле (или иной

поверхности) лабиринт строго установленной формы. На три площадки в лабиринте выкладываются компоненты (часть их них может быть оставлена пустой), которые определяют сложность и эффект. По окончанию ритуала путешественники проходят к выходу из начерченного лабиринта, обретая защиту, подобную эффекту силы Защита от окружающей среды из базовых правил Дневника. Возможные компоненты (учтите, что площадок в лабирните только три; эффекты комбинируются и сложность ритуала определяется максимальной сложностью):

* Глаз подводного существа (его хозяин должен быть не меньше самого крупного из путешественников): свободное движение под водой и в иной жидкой среде с полной скоростью и возможность говорить там (не снимает, однако, проблем с эффективностью разных видов оружия, малой полезностью огненных заклинаний и пр). Сложность 0.

* Свежий кусок кактуса или оленьего мха: Защита от крайней жары или холода. Сложность 0.

* Бутыль с вакуумом: возможность дышать сколь угодно загрязнённым и задымлённым воздухом, под водой, в толще земли и в прочих местах, где есть что-то, что можно превратить в воздух. Сложность -2.

* Драгоценный камень: защита от «природных» для плана огня, кислоты, молний. Сложность -2.

* Кусок янтаря с насекомым в нём: возможность дышать и общаться в местах, где нет воздуха и нечего в него превращать (например, План Сияния или План Вакуума). Сложность -4.

* Смешанный в равной пропорции порошок из чёрных и белых жемчужин: защита от избытка негативной или позитивной энергии. Сложность -4.

Обратите внимание — Дар путешественника не даёт защиты от всех мыслимых планарных эффектов! Так, например, перед путешествием на План Сияния персонажам пригодятся защита от жары и возможность дышать без воздуха, но плотную повязку на глаза (если, конечно, зрение дорого нашим героям) ритуал не заменит.

Призыв.

Это классический ритуал магов — вызов существа из иного мира с предложением работы.

Ранг: Ветеран

Навык: Знание (магия)

Сложность: -2

Компоненты: алмазная пыль.

Заклинатель чертит сложную фигуру и читает формулу призыва. Он выбирает, какой тип существа вызвать (элементаля, джинна, демона конкретного вида и так далее). Если он знает имя конкретного существа, он может попытаться вызвать именно его, однако магия уникальна, как отпечатки пальцев, и существо на той стороне получает представление, кто его призывает. Не желающее отзываться существо может сделать проверку Характера (с -1 за каждый ранг мага выше Ветерана) — в случае удачи на призыв откликнется кто-то другой. Этот ритуал не действует на божеств и подобных по силе созданий.

Существо появляется в фигуре, однако никакой власти над ним этот ритуал не даёт, равно как и возможности общаться помимо обычной. Пока существо остаётся внутри фигуры, заклинатель может отправить его назад одним словом.

Заклинатели обычно вызывают существ чтобы задать им вопросы или ради их способностей. В руках неразумного мага этот ритуал очень опасен, особенно для него самого и его спутников! За свои услуги призванные существа обычно просят оплату — встречную услугу или какие-то предметы. Демоны могут требовать души и кровавые жертвоприношения, архоны — пожертвования денег на благие дела, джинны — драгоценности и предметы искусства… Персонаж может беседовать с ними и убеждать, но очень редко вызванное существо соглашается на службу безвозмездно. Когда договор заключён, существо приступает к обязанностям, и если они выполнены (отвечено три вопроса, истёк срок сторожевой службы и тому подобное) отправляется назад.

Обратите внимание — плата за услуги существа не входит в компоненты ритуала.

Катастрофа: существо откликается на зов, но оно очень, очень, очень рассержено и прикладывает все усилия, чтобы навредить заклинателю. Это не обязательно означает «разорвать его в клочья», хотя именно этот результат особо зрелищен…

Блеск: существо не просто откликается на зов, оно настроено дружелюбно (насколько это возможно).

Анализ портала

Фактол Хашкар (не склонный к поэзии) неоднократно заявлял, что этот ритуал «сравним с драгоценным камнем среди средств познания», и что без него труд составителей портальных лоций затруднился бы многократно.

Ранг: Новичок

Навык: Знание (порталография)

Сложность: -2

Компоненты: линза из горного хрусталя

Заклинатель совершает сложные действия вокруг портала. Он должен иметь полный доступ к порталу, чтобы провести ритуал. В результате всех этих процедур он получает примерное знание о портале: постоянный он или временный, куда ведёт (с точностью до плана и слоя), односторонний или двухсторонний.

Катастрофа: портал реагирует на изучение. На выбор ведущего, он может или «схлопнуться» и стать недоступным на существенный срок, или, напротив, распахнуться и втянуть в себя заклинателя и всех, кому не повезло оказаться рядом.

Блеск: Заклинатель узнаёт точный ключ к порталу, а заодно получает картину области, видимой через портал и знает, что ждёт его в непосредственной близости на той стороне.

Освящение оружия

Этот ритуал доступен только жрецам.

Ранг: Новичок

Навык: Знание (религия)

Сложность: -2

Компоненты: благовония

Длительность: 1 сутки.

Ритуал должен проводиться в действующем храме божества, а освящаемое оружие должно быть помещено на посвящённый ему алтарь. В результате ритуала оружие обретает свойство преодолевать сверхъестественную стойкость существ, которых учение божества-покровителя считает «злом» (например, способность некоторых демонов получать половинный урон от обычного оружия). Ритуал не делает ничего со стойкостью чисто физической природы — скажем, прочность тела голема по-прежнему обеспечит ему защиту, даже если его делал единодушно проклинаемый всеми жрецами культа маг.

Катастрофа: Сила-покровитель по какой-то причине не считает нужным благословить оружие. Явственное знамение указывает на нерасположенность (молния бьёт в крышу храма, стая воронов с карканьем вьётся над священной рощей и т.д.). Если жрец — не единственный священнослужитель этого места, скорее всего ему не дадут вновь воспользоваться данным храмом для ритуалов в ближайшее время. Оружие, подвергавшееся освящению, необратимо ломается.

Блеск: Оружие обретает свечение, ощутимую ауру или иной явный знак благословения Силы. Те сверхъестественные существа, против которых оно нацелено, делают проверку страха в его присутствии. Также это оружие теперь может поражать «зловредных» существ с Неуязвимостью, хотя полностью убить их оно не в силах — относительно подобных существ применяются правила по несмертельному урону (см. стр 78 ДА).

Кровное связывание

Этот ритуал был придуман бариаурами, которые сожалели об отсутствии у своих товарищей из иных видов «чувства стада», и широко разошёлся по планам.

Ранг: Новичок

Навык: Знание (магия)

Сложность: 0

Компоненты: благовония

Длительность: 1 сутки.

Ритуал совершается в присутствии группы существ (не более 6, считая проводящего). В ходе ритуала они пускают себе кровь и дают ей стечь в общую чашу, из которой потом пьют вино вкурговую. В изначальном варианте объём крови чисто символический, но вариации ритуала в разных культурах могут быть весьма кровожадны. Ритуал не действует на существ, у которых нет крови, или которые не могут пить. После ритуала его участники могут ощущать направление на каждого из других участников и примерное расстояние, а также в каком состоянии они находятся — здоровы, ранены или мертвы.

Катастрофа: вместо ощущения направления каждый из участников ощущает лишь общую боль при кровопускании, и рана отказывается закрываться. Все участники ритуала получают 1 рану.

Блеск: помимо направления и физического состояния, участники ритуала могут ощущать психическое состояние товарищей — обычное, панику или ярость. С помощью такой связи можно послать призыв о помощи, но без деталей.

Гадание

Силы получили своё название не просто так — мало что может скрыться от их внимания на планах, и их служители давно научились приобщаться к крошечной части божественного знания своих покровителей.

Ранг: Новичок

Навык: Знание (религия)

Сложность: 0

Компоненты: гадательный набор

Этот ритуал может иметь самые разные формы, в зависимости от того, чьим служителем является жрец. Вытаскивание рун из мешочка, подкидывание костей и монет, связывание пучка травинок в кольца — вариантов множество. Так или иначе, он позволяет ответить на один простой вопрос, связанный с конкретным действием заклинателя: обернётся ли оно к добру, к худу или непонятно как. Гадание отвечает только про первое последствие действия, не заглядывает больше, чем на полчаса в будущее, а ответ приходит с учётом воззрений божества-покровителя. Есть места, где знание сил ограничено (например, окрестности Бесконечного пика). Любое число повторов гаданий по тому же вопросу даёт тот же результат, даже если это неудача ритуала.

Катастрофа: гадание выдает неопределённый результат, сопровождаемый дурными знамениями. Добавьте фишку персонажам ведущего в следующем конфликте.

Блеск: гадатель получает не только ответ «к добру\худу», но и какой-то намёк про детали — всё ещё неясный и размытый.

Поднятие мертвеца

Базовый ритуал некромантии, это более мощный вариант силы Зомби.

Ранг: Ветеран

Навык: Знание (магия)

Сложность: -2

Компоненты: чёрный оникс

Ритуал совершается над телом гуманоида, которое должно быть достаточно целым. Тело встаёт в виде зомби или скелета, подконтрольного некроманту. Этот ритуал не может совершаться при дневном свете. В подчинении заклинателя не может быть больше чем его ранг существ, созданных этим ритуалом — в противном случае «лишняя» нежить вырывается из-под контроля, действуя в соответствии со своей природой (низшая нежить немедленно нападает на живые существа поблизости).

Катастрофа: зомби поднимается, но у некроманта нет никакого контроля над ним. Если рядом находится несколько тел, провал ритуала может оживить и другие.

Блеск: вместо зомби может быть создан упырь-трупоед, либо зомби (или скелет) сохранит часть своих прижизненных умений и может пользоваться оружием ближнего боя (навык Драка падает на ступень).

Чтение вещи

Магические предметы — полезная штука, как бы не морщили нос бывалые планарные путешественники. Только вот зачастую на них не написано, что и как они делают. Подобную несправедливость исправляет этот ритуал.

Ранг: Новичок

Навык: Знание (магия)

Сложность -2

Компоненты: свечи, в состав которых входят жемчуг и кровь магического существа.

Магический предмет устанавливается в середине круга из двух дюжин свечей с вырезанными магическими символами, после чего они зажигаются под чтение нужных формул. Оплыв свечей к концу ритуала указывает на свойства предмета — заклинатель может определить по ним его свойства, запас пунктов силы, место происхождения, способ активации и так далее.

Катастрофа: Магия — опасная игрушка. Магический предмет срабатывает, полностью разряжаясь и устраивая проблему своей активацией. Это может быть пожар, выстрел магией в безобидного прохожего, привлечение внимания какой-то могущественной сущности и так далее. Если ведущий затрудняется придумать проблему, можете использовать таблицу магии колдунов — тяните карты, пока не вытянете отрицательный результат.

Блеск: Вы не только получаете информацию о предмете, но можете сказать что-то интересное о его создателе или прошлом владельце.